



ESL Meisterschaft Regelwerk

V2022.003

Vorwort

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, die bei der Teilnahme an einem ESL Meisterschafts-Wettbewerb jederzeit eingehalten werden sollten. Die Nichteinhaltung dieser Regeln kann wie beschrieben bestraft werden.

Es sollte daran erinnert werden, dass immer die Turnierleitung das letzte Wort hat und dass Entscheidungen, die in diesem Regelwerk nicht ausdrücklich unterstützt oder detailliert aufgeführt sind oder sogar gegen dieses Regelwerk verstoßen, in extremen Fällen getroffen werden können, um Fair Play und Sportsgeist zu wahren.

Wir von Freaks 4U Gaming und der ESL hoffen, dass Sie als Teilnehmer, Zuschauer oder Presse einen angenehmen Wettkampf haben werden und wir werden unser Bestes tun, damit es ein fairer, lustiger und spannender Wettbewerb für alle Beteiligten wird.

Mit freundlichen Grüßen

Das ESL Meisterschaft Adminteam

1. Grundlegendes	7
1.1. Definition ESL Meisterschaft.....	7
1.1.1. Definition Liga / Qualifikationsliga	7
1.1.2. Definition Teilnehmer	7
1.2. Ligaleitung.....	7
1.3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen	8
1.4. Minderjährige Teilnehmer.....	8
1.5. Regeländerungen	9
1.6. Diskretion	9
1.7. Geltungsbereich.....	9
1.8. ESIC.....	9
1.8.1. Cheating.....	9
1.8.2. Ergebnismanipulation	9
1.8.3. Wettbetrug	9
1.8.4. Wettbewerbsverzerrung.	10
1.8.5. Unsportliches Verhalten	10
1.8.6. Doping, Drogen.....	10
1.8.7. Verhaltenskodex.....	10
1.8.8. Bugabuse.....	10
1.9. Strafen	10
1.9.1. Strafpunkte	10
1.9.2. Sperren.....	11
1.9.3. Disqualifikation.....	11
1.10. Altersbeschränkung.....	11
1.11. Wohnort.....	11
1.11.1. 1on1-Disziplin.....	11
1.12. Vereinbarungen zwischen Teilnehmern.....	11
1.13. Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben.....	11
1.14. Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media	12
1.14.1. Screenshots für Ergebnisse.....	12
1.15. Spielübertragung.....	12
1.15.1. Übertragungsrechte	12
1.15.2. Verzicht auf diese Rechte	12
1.15.3. Verantwortung der Spieler	12
1.15.4. Match-Statements	12
1.15.5. Spielerkameras	13

1.15.6.	Fotos.....	13
1.15.7.	Interviews.....	13
1.15.8.	Verspätung	13
1.16.	Zeitangaben.....	13
1.17.	Kommunikation	13
1.17.1.	E-Mail	13
1.17.2.	Discord	14
1.18.	Sponsoren.....	14
1.19.	Publisher-Sperren.....	14
2.	Lizenzen	14
2.1.	Lizenzvergabe	14
2.2.	Vollwertige Lizenz.....	14
2.3.	Teamsheet.....	14
2.3.1.	Löschung des Teamsheets aus Datenschutzgründen	14
2.4.	Lizenzen in der Qualifikationsliga.....	15
3.	Saisonstruktur und -formate	15
3.1.	Qualifikationscups.....	15
3.2.	Qualifikationsliga.....	15
3.3.	Format, Regelwerk & Termine.....	15
3.4.	ESL Meisterschaft.....	15
3.4.1.	Gruppenphase	15
3.4.2.	Playoffs.....	15
3.4.3.	Relegation.....	15
3.4.4.	Ranking	16
4.	Preisgeld.....	16
4.1.	Saison-Prämie.....	16
4.2.	Spiel-Sieg-Preisgeld.....	16
4.3.	Playoffs-Preisgeld.....	16
4.4.	Reisekosten und Unterbringung.....	16
4.5.	Auszahlung	17
4.5.1.	Einbehalt des Preisgeldes.....	17
4.5.2.	Zahlungsarten und Verjährung.....	17
4.6.	Preisgeldabzüge und Verteilung	17
5.	Accountrichtlinien	17
5.1.	Spieleraccounts.....	17
5.1.1.	Foto.....	17

5.1.2. Nicknamen.....	17
5.2. Teamaccount	17
5.3. Teamname.....	18
6. Allgemeine Richtlinien zum Ablauf.....	18
6.1. Ausstieg aus der Saison / Abstieg	18
6.2. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler	18
6.3. Ringer/Faker.....	18
6.4. Spieltermine.....	18
6.4.1. Wildcard	19
6.4.2. Sonderwildcard	19
6.5. No-Show.....	20
6.5.1. Wertung bei No-Show.....	20
6.5.2. No-Show in K.O.-Matches.....	20
6.5.3. Strafpunkte-Staffelung bei No-Show	21
7. Richtlinien für Offline-Veranstaltungen und Online-Playoffs	21
7.1. Verhalten.....	21
7.1.1. Gegenstände im Turnierbereich.....	21
7.1.2. Benehmen	21
7.1.3. Kleidungsordnung.....	21
7.2. Medien Verpflichtungen	22
7.2.1. Interviews.....	22
7.2.2. Media Day.....	22
7.2.3. Autogrammstunde	22
7.3. Hardware und Software	22
7.4. Verspätung.....	22
7.5. Player Guide.....	22
8. Spielspezifische Regeln Warcraft III	23
8.1. Vor dem Spiel.....	23
8.2. Map-Wahl Prozedur	23
8.2.1. Map Pool.....	23
8.2.2. Map Veto und Wahl.....	23
8.3. Battle.Net & W3Champions	24
8.4. Spieleinstellungen.....	24
8.4.1. Volk.....	24
8.4.2. Skins der Einheiten	24
8.4.3. Individuelle Symbole (Decals)	24

8.5. Vor Spielbeginn.....	24
8.5.1. Matchfreigabe durch die Administration.....	24
8.5.2. Spielerfarben	24
8.5.3. Battle.net-Status	24
8.6. Während des Spiels	24
8.6.1. Verbindungsabbrüche.....	24
8.6.2. Pausen	25
8.6.3. Pausen zwischen den Maps	25
8.6.4. Beendigung eines Spiels.....	25
8.6.5. Nutzung Bugs.....	25
8.7. Nach dem Spiel.....	25
8.7.1. Unentschieden	25
8.7.2. Match Media	26
8.7.3. Tiebreaker.....	26

1. Grundlegendes

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

1.1. Definition ESL Meisterschaft

Die ESL Meisterschaft wird als Teil der ESL von der Freaks 4U Gaming GmbH ausgerichtet.

Zur ESL Meisterschaft gehören alle Qualifikations-Turniere, eine jeweilige Qualifikationsliga, die reguläre Saison, Entscheidungsspiele, Finalrunden (Playoffs) und Relegationsmatches, die vor oder während einer Saison sowohl online als auch offline in der jeweiligen Disziplin (Spiel) ausgetragen werden.

1.1.1. Definition Liga / Qualifikationsliga

In einigen Regelpunkten wird zwischen der eigentlichen Liga der ESL Meisterschaft sowie der Qualifikationsliga unterschieden. Für die offene Qualifikationsliga gilt, sofern nicht anders angegeben, ein eigenes Regelwerk.

1.1.2. Definition Teilnehmer

Als Teilnehmer der ESL Meisterschaft gelten alle Einzelspieler, Teams, oder Mitglieder von Teams, die aktiv an der ESL Meisterschaft teilnehmen oder für einzelne Phasen der ESL Meisterschaft qualifiziert oder gesetzt sind. Mit Beitritt eines solchen Teams oder der Teilnahme an einem Match der ESL Meisterschaft, akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

1.2. Ligaleitung

Die Ligaleitung wird gebildet durch die Freaks 4U Gaming GmbH.

Freaks 4U Gaming GmbH
An der Spreeschanze 10
13599 Berlin
Deutschland
<https://www.freaks4u.de/contact/imprint/>

Durchgeführt wird der Spielbetrieb von Mitarbeitern der Ligaleitung, sowie ESL Referees/Admins:

Mirko Zaake	Produkt Manager Freaks 4U Gaming GmbH
Stephan Barth	Projekt Manager Freaks 4U Gaming GmbH
Jörg Jakob	Tournament Manager F4 Gaming GmbH Strategische Tournament Leitung
Jan-Philipp 'Busch' Busch	Tournament Specialist Freaks 4U Gaming GmbH Operative Tournament Betreuung
Dominik 'XD0M3' Grünberger	Referee

1.3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen Freaks 4U Gaming GmbH

Mit der Teilnahme an der ESL Meisterschaft erkennen Spieler das Regelwerk ohne Einschränkung an und folgen den Anweisungen der Liga-Administration. Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Liga-Administration. Entscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen. Alle in diesem Regelwerk nicht aufgeführten Sonderfälle bedürfen einer individuellen Prüfung durch die Liga-Administration. Maßnahmen können von den hier genannten abweichen, werden aber in jedem Fall mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit sowie der Konformität mit dem restlichen Regelwerk verhängt. Spieler haben den Anweisungen der Liga-Administration Folge zu leisten.

Mit der Teilnahme an der ESL Meisterschaft bestätigt der Spieler das in seinem Land vorschrittliche Alter zum Spielen von Counter-Strike: Global Offensive erreicht zu haben.

Als journalistisches Medium diskutiert und berichtet 99Damage, die Freaks 4U Gaming GmbH und ihre Partner mit allen ihren Kanälen über die ESL Meisterschaft und ist damit nicht verpflichtet vorab Betroffene der Berichterstattung über ihre Betroffenenrechte zu informieren. Des Weiteren wird keine Einwilligung für journalistische Verarbeitung von personenbezogenen Daten benötigt.

Jeder Spieler, der an einem Spiel in der ESL Meisterschaft teilnimmt, erklärt sich damit einverstanden, dass Spieler- sowie Teamnamen, Teamlogos sowie Ton- und Bildaufnahmen, in denen der Spieler wiedergegeben werden für Veröffentlichungen auf Webseiten der Freaks 4U Gaming GmbH deren, Social-Media-Kanälen und im Rahmen der Presse unentgeltlich genutzt werden können. Die Freaks 4U Gaming GmbH ist damit zu einer zeitlich und örtlich uneingeschränkten und unbegrenzten Nutzung, Speicherung und Verwendung des Materials berechtigt.

Der Besitz von multiplen Gamesports Network Nutzer-Accounts ist untersagt und führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers.

Um Täuschung und Betrug in Wettbewerben, in denen es um Fairness und Integrität im E-sport oder um Geld- und Sachpreise geht, zu vermeiden, hat die Freaks 4U Gaming GmbH ein berechtigtes Interesse (DSGVO Erwägungsgrund 47) daran, Game-Accounts zu pseudonymisieren und für bis zu fünf Jahre nach Benutzerkontenlöschung zu speichern.

1.4. Minderjährige Teilnehmer

Der Anmelder ist für die Sicherstellung des Mindestalters und Teilnahmeberechtigung verantwortlich. Erforderliche Einwilligung der betreffenden Eltern/Sorgeberechtigten sind durch den Anmelder einzuholen und auf Richtigkeit zu prüfen. Die Einwilligungen müssen auf Verlangen von Freaks 4U Gaming GmbH vorgezeigt werden. Die Erlaubnis zur Weitergabe der Einwilligung ist ebenfalls vorab vom Anmelder sicherzustellen.

Darüber hinaus ist der Anmelder dafür verantwortlich, dass er entsprechend den gesetzlichen Regelungen des jeweiligen, zur Anmeldung zugelassenen Landes, zur Teilnahme berechtigt ist.

Ein Verstoß gegen diese Bestimmungen führt zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers vom Turnier.

Im Falle eines Verstoßes haftet der Anmelder und hält Freaks 4U Gaming GmbH, die ESL, sowie die ESL Gaming GmbH von geglienen Ansprüchen Dritter schadlos, einschließlich von entstandenen Anwalts-/Rechtverteidigungskosten.

1.5. Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

1.6. Diskretion

Der Inhalt von Protesten, Support-Tickets, Diskussionen oder sonstiger Korrespondenz mit den Turnier-Offiziellen und Administratoren gelten als streng vertraulich. Die Veröffentlichung von solchem Material ist ohne schriftliche Genehmigung der Turnierleitung der ESL Meisterschaft nicht gestattet.

1.7. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt nur für die ESL Meisterschaft. Regelwerke anderer Bereiche/Wettbewerbe haben für die Meisterschaft keine Gültigkeit. Strafen aus anderen ESL Bereichen wirken sich grundsätzlich nicht auf Teilnehmer der Liga aus und umgekehrt. Bestimmte Vergehen, wie Cheating oder Beleidigungen, können jedoch produkt- und bereichsübergreifend geahndet werden. In speziellen Fällen kann die Ligaleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fair-Play Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.

1.8. ESIC

Die ESL und ihre Wettbewerbe sind Teil der ESIC, der Esports Integrity Commission. Alle Regularien und Richtlinien der ESIC gelten also auch für die ESL Meisterschaft. Die ESIC Programme sind auf <https://esic.gg> verfügbar. Nachfolgend die größten Vergehen und Strafen. Ein vollständiger Überblick ist der ESIC Webseite zu entnehmen. Bei schweren Vergehen erhöht sich die Strafe für Wiederholungstäter im Normalfall auf eine lebenslange Sperre.

1.8.1. Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und in aller Regel zwischen zwei Jahren und lebenslang gesperrt, abhängig vom Alter des Spielers, der Art des Cheating, sowie der Wichtigkeit des Wettbewerbs. Cheating im Rahmen der ESL Meisterschaft hat im Normalfall eine Sperre von mindestens 5 Jahren zur Folge. Hat ein überführter Spieler bereits an einem Match der ESL Meisterschaft teilgenommen, so wird der Teilnehmer aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.2. Ergebnismanipulation

Jegliches Verhalten, das den Ablauf oder den Ausgang eines Matches beeinflusst und nicht im Sinne des Erreichens des bestmöglichen Spielergebnisses ist, wird als Match Fixing gewertet und entsprechend bestraft.

1.8.3. Wettbetrug

Keine Spieler, Manager oder andere Angehörige von Organisationen, welche an der ESL Meisterschaft teilnehmen, dürfen in irgendeiner Weise an Wetten oder sonstigen Glücksspielen im Rahmen der ESL beteiligt sein. Dies schließt auch die Zusammenarbeit mit Dritten ein, sowie das Verbreiten von Informationen,

welche eine direkte oder indirekte Hilfe beim Wetten darstellen können. Jegliche Wetten / Glücksspiel gegen die eigene Organisation führt zur sofortigen Disqualifikation der Organisation und einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung jeglichen anderen Verstoß gegen diese Regel zu bestrafen.

1.8.4. **Wettbewerbsverzerrung**

Absprachen zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen geahndet. Der betreffende Teilnehmer wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.5. **Unsportliches Verhalten**

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet in jeder Situation das bestmögliche Spielergebnis anzustreben. Fehlverhalten wird mit bis zu einem (1) Major Strafpunkt oder in besonders schweren Fällen mit einer Sperre geahndet.

1.8.6. **Doping, Drogen**

Das Spielen unter Einfluss von harten Drogen oder leistungssteigernden Mitteln (Doping) ist verboten. Verstöße werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Der betreffende Teilnehmer wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.7. **Verhaltenskodex**

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Vertretern der Freaks 4U Gaming GmbH, ESL, Presse, Zuschauern, Partnern und anderen Spielern zu verhalten. In ihrer Vorbildfunktion sind die Teilnehmer angehalten, den eSport, die ESL und deren Sponsoren in der Öffentlichkeit würdig zu vertreten. Beleidigungen, Drohungen, Täuschungsversuche, Spamming und sonstige Unsportlichkeiten werden mit Strafen geahndet. Das gilt sowohl für Vergehen im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme an Matches der ESL Meisterschaft unter Einfluss von „weichen“ Drogen wie Alkohol ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Falles zu Strafen bis hin zur Disqualifikation führen. Auch Fehlverhalten außerhalb der ESL kann mit Strafen wie Sperren belegt werden, wenn es die ESL, die Liga oder den Esport in ein schlechtes Licht rückt.

1.8.8. **Bugabuse**

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs oder nicht vorgesehenen Spielmechaniken kann je nach Schwere mit bis zu 6 Minor Strafpunkten pro Spiel geahndet werden. Des Weiteren kann von den Admins ein Default Loss im betroffenen Match vergeben werden.

1.9. **Strafen**

Strafen der ESL Meisterschaft können sowohl Sperren, Strafpunkte, als auch Disqualifikation sein. Die Höhe der Strafe richtet sich nach der Schwere des Vergehens und kann bei wiederholten Verstößen erhöht werden.

1.9.1. **Strafpunkte**

Strafpunkte in der Liga sind in Minor- und Major-Strafpunkte unterteilt. Diese Strafpunkte bedeuten Preisgeldabzug in der jeweiligen Saison. Ein Minor-

Strafpunkt entspricht einem Prozent (1%) Abzug vom Saisongewinn. Ein Major-Strafpunkt entspricht zehn Prozent (10%) Abzug vom Saisongewinn. Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, wird unter den anderen Teilnehmern gleichmäßig aufgeteilt. Teilnehmer, welche ebenfalls Abzüge aufgrund von Strafpunkten haben, sind von der Verteilung ausgeschlossen.

1.9.2. **Sperren**

Zeitliche Sperren betreffen in der Regel einzelne Spieler, können aber auch Organisationen umfassen.

1.9.3. **Disqualifikation**

Besonders schwere Vergehen (z.B. Cheating), oder übermäßiges Fehlverhalten können zur sofortigen Disqualifikation führen. Bei einer Disqualifikation verliert der Teilnehmer alle bis dahin erspielten Preisgelder der jeweiligen Saison und darf in der Folgesaison nicht an der Liga teilnehmen. In der Qualifikationsliga führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

1.10. **Altersbeschränkung**

An der ESL Meisterschaft teilnehmen darf nur, wer mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat.

Abweichende Altersbeschränkungen sind je nach Disziplin möglich und werden im spielspezifischen Teil des Regelwerkes genannt.

1.11. **Wohnort**

In der ESL Meisterschaft ist grundsätzlich spielberechtigt, wer während der Saison in Deutschland, Österreich oder der Schweiz wohnt und seine Spiele von dort bestreitet. Andere Länder werden im Folgenden als "Ausland" zusammengefasst. Das Spielen aus dem Ausland, beispielsweise im Urlaub, muss von der Ligaleitung genehmigt werden und ist zu diesem Zweck mindestens eine Woche im Voraus anzumelden. Meldet der Spieler den Aufenthalt zu spät oder gar nicht an, kann dies zu einer Strafe bis hin zum Verlust der Spielberechtigung führen.

1.11.1. **1on1-Disziplin**

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt 50% oder mehr seiner Spiele aus dem Ausland gespielt haben.

1.12. **Vereinbarungen zwischen Teilnehmern**

Die Freaks 4U Gaming GmbH, ESL oder ESL Gaming sind nicht verantwortlich für Verträge oder Abmachungen zwischen Teilnehmern. Derartige Vereinbarungen sind Sache der betreffenden Vertragsparteien, dürfen jedoch nicht gegen Regeln, AGB oder Nutzungsbedingungen der Freaks 4U Gaming GmbH und ESL verstoßen.

1.13. **Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben**

Wer Mitglied in einer Organisation ist, die als Lizenzhalter in der ESL Meisterschaft involviert ist, darf nicht gleichzeitig Mitglied in einer anderen Organisation sein, die als Lizenzhalter in der gleichen Disziplin in einem professionellen ESL Wettbewerb wie (aber nicht beschränkt auf) der Meisterschaft, anderen nationalen ESL Wettbewerben, der ESL One, den Intel Extreme Masters, der ESL Pro League, DreamHack Masters, DreamHack Open, DreamLeague, der ESEA Premier oder

einem Qualifier zu diesen involviert ist (ESEA Advanced fällt als Qualifier zur MDL unter diese Regelung, ESEA Main ist ausgenommen).

Die Mitgliedschaft in einer Organisation wird nicht allein durch den ESL Teamaccount bestimmt, sondern kann auch anhand von Teilnahmen in externen Wettbewerben, der Identifikation mit anderen Teams über das Spielerprofil, anderen öffentlichen Stellen (Stream, Socialmedia), oder Webseiten der jeweiligen Organisation festgestellt werden.

1.14. Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media

Alle Spielmedien (Screenshots / Replays / etc.) müssen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Spielende aufbewahrt werden. Im Falle eines Protests müssen die Aufzeichnungen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Beendigung des Protests aufbewahrt werden.

1.14.1. Screenshots für Ergebnisse

Beide Teilnehmer sind verpflichtet, für jede gespielte Map einen Screenshot des Ergebnisses per Discord einzureichen. Sofern dies bereits auf anderem Wege vorliegt, ist dies nicht erforderlich.

Wird ein erforderlicher Screenshot nicht binnen 24 Stunden nach Starttermin des Matches eingereicht, erhält der Teilnehmer pro fehlenden Screenshot einen Minor Strafpunkt. Wird der Screenshot nicht binnen 72 Stunden nachgereicht, verdoppelt sich diese Zahl.

1.15. Spielübertragung

1.15.1. Übertragungsrechte

Alle Übertragungsrechte der ESL Meisterschaft sind Eigentum der Freaks 4U Gaming GmbH. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf: IRC-Bots, Shoutcast-Streams, Video-Streams (z.B. PoV-Streams), GOTV, Replays, Demos oder TV-Übertragungen.

1.15.2. Verzicht auf diese Rechte

Freaks 4U Gaming GmbH hat das Recht, die Übertragungsrechte für ein oder mehrere Matches an einen Dritten oder die Teilnehmer selbst zu vergeben. In solchen Fällen müssen die Übertragungen mit dem Head Admin vor dem Beginn des Spiels abgesprochen werden. Die notwendigen Kontaktdaten stehen unter Punkt 1.3 und stellt sicher, dass alle weiteren Übertragung vor Beginn des betreffenden Matches genehmigt wurden.

1.15.3. Verantwortung der Spieler

Die Spieler können die Übertragung ihrer Spiele durch von der Freaks 4U Gaming GmbH autorisierte Übertragungen nicht verweigern, noch können sie entscheiden, wie das Spiel übertragen wird. Die Übertragung kann nur von einem Admin abgelehnt werden. Der Spieler stimmt zu ausreichende Vorkehrungen zu treffen, damit die Übertragung der Spiele stattfinden kann.

Die Weigerung, dies zuzulassen, kann zum Ausschluss aus der Liga führen. Verstöße gegen die folgenden Unterpunkte werden mit Geldbußen belegt.

1.15.4. Match-Statements

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet zu jedem seiner Ligaspiele vorab ein Statement in Video-Form einzureichen. Diese Video-Statements sind spätestens 24

Stunden vor Spieltermin einzureichen. Die Länge des Video-Statements selbst darf 40 Sekunden nicht unterschreiten. Zusätzlich zum Statement muss die Video-Datei am Anfang und am Ende noch jeweils einige Sekunden Puffer beinhalten, diese sind für die Bearbeitung des Videos nötig. Der Teilnehmer sollte sich um möglichst hohe Videoqualität und einen sauberen Hintergrund bemühen.

Wird kein Statement eingereicht oder die Einreichung geschieht verspätet oder die weiteren Bedingungen für das Statement (bspw. Länge) werden nicht eingehalten, so werden Strafpunkte vergeben.

1.15.5. **Spielerkameras**

Verfügt ein Spieler über eine PC- oder Handykamera, so wird deren Verwendung von der Freaks 4U Gaming GmbH für online-Matches angeordnet, um den Spieler selbst in der Übertragung zu zeigen. Unabhängig von deren Vorhandensein kann die Freaks 4U Gaming GmbH gegebenenfalls die Zusendung von zusätzlicher Hardware wie Kameras, Backdrops oder Beleuchtung und deren Verwendung, veranlassen.

1.15.6. **Fotos**

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, aktuelle Fotos der Spieler in Form, Format und Qualität entsprechend den Anforderungen der Freaks 4U Gaming GmbH zur Verfügung zu stellen.

1.15.7. **Interviews**

Jeder Spieler verpflichtet sich, für Interviews nach einem Match zur Verfügung zu stehen. Der Interviewpartner muss der Ligaleitung bis spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn mitgeteilt werden.

1.15.8. **Verspätung**

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, werden mit Strafpunkten geahndet. Startet das Match mit bis zu 5 Minuten Verspätung, erhält der Verursacher 3 Minor Strafpunkte. Pro weitere 5 Minuten erhöht sich die Strafe um 1 Minor Strafpunkt.

1.16. **Zeitangaben**

Alle Zeitangaben im Regelwerk, in offiziellen E-Mails, News und Spielerrat-Beiträgen der Ligaleitung beziehen sich auf die aktuelle mitteleuropäische Sommer- oder Winterzeit CET/CEST. Andere Zeitangaben auf der Webseite (z.B. in Matches) entsprechen der Einstellung des Nutzers.

1.17. **Kommunikation**

Die Kommunikation zwischen Ligaleitung beziehungsweise Admins und Teilnehmern erfolgt in der Regel über E-Mail. Zum kurzfristigen Austausch gibt es für die Liga-Teilnehmer außerdem eine Discord Gruppe.

Sämtliche Inhalte von Tickets, E-Mails, Chats oder sonstigen Gesprächen mit Admins oder der Ligaleitung, sowie alle Inhalte der Discord-Gruppe sind streng vertraulich. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Ligaleitung nicht gestattet und kann sowohl für die einzelne Person als auch die zugehörige Organisation zu Strafen führen.

1.17.1. **E-Mail**

Jeder Teilnehmer hat die im ESL Account eingetragene E-Mail Adresse stets

aktuell zu halten, um wichtige Mitteilungen der Ligaleitung beziehungsweise Admins erhalten zu können.

1.17.2. Discord

Discord wird hauptsächlich für Absprachen mit den Liga-Teilnehmern genutzt.

Discord Server: <https://discord.gg/ESLM>

Jeder Teilnehmer hat sicherzustellen, dass am Spieltag mindestens ein Vertreter für die Ligaleitung erreichbar ist.

1.18. Sponsoren

Jede Art von Werbung oder Bezug zu pornografischen Inhalten, Drogenmissbrauch oder politischen Themen im Rahmen der ESL Meisterschaft ist verboten. Dies schließt Firmen, Personen und Organisationen ein, die ausschließlich oder hauptsächlich in diesem Bereich aktiv sind. Die Ligaleitung behält sich ferner das Recht vor, einzelne Sponsoren zu verbieten, sollten diese dem Produkt oder dem Betreiber schaden.

1.19. Publisher-Sperren

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Spieler, die vom Entwickler oder Publisher eines Spiels gesperrt werden, auch in der ESL Meisterschaft für eine bestimmte Zeit zu sperren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Die Sperre beginnt dabei zeitgleich mit der Sperre des Entwicklers/Publishers, muss aber nicht genau so lange andauern.

2. Lizenzen

2.1. Lizenzvergabe

Spieler, die an der ESL Meisterschaft teilnehmen, benötigen eine Lizenz für die Teilnahme. Diese wird von der Ligaleitung vergeben und ist bis zum Ende der jeweiligen Saison gültig. Dabei wird zwischen vollwertiger Lizenz und Lizenz unter Auflagen unterschieden. Die Ligaleitung kann einem Teilnehmer eine bereits erteilte Lizenz jederzeit wieder entziehen, sollten Auflagen nicht erfüllt, oder der Teilnehmer sich anderweitig in grobem Maße falsch verhalten haben. In Fällen in, denen zwei Drittel des Lineups die Lizenzhalterin verlassen, kann die Lizenz von der Ligaleitung überprüft und neu bewertet, d.h. dem Lizenzhalter entzogen und anderweitig vergeben werden.

2.2. Vollwertige Lizenz

Teilnehmer der 1on1-Disziplinen erhalten immer eine vollwertige Lizenz, die an die jeweilige reale Person gebunden ist.

2.3. Teamsheet

Das Teamsheet wird jedem Teilnehmer von der Ligaleitung zur Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende unvollständige Sheets werden mit Strafpunkten geahndet und können zum Entzug der Lizenz führen. Änderungen an dort eingetragenen Daten müssen bei der Ligaleitung nach Ablauf der Frist explizit angemeldet werden.

2.3.1. Löschung des Teamsheets aus Datenschutzgründen

Aus Datenschutzgründen wird der Zugriff auf das Teamsheet nach Beginn der Preisgeldzahlungen auf den Head Admin und eine interne Ersatzperson reduziert. Sobald vom Lizenzhalter der Eingang des vollständigen Preisgelds bestätigt wurde, wird das Teamsheet komplett gelöscht. Bis zu diesem Zeitpunkt

muss es aus rechtlichen Gründen aufbewahrt werden.

2.4. Lizenzen in der Qualifikationsliga

In der Qualifikationsliga hält in den 1on1 Disziplinen die reale Person die Lizenz.

3. Saisonstruktur und -formate

3.1. Qualifikationscups

In Ausnahmefällen kann die ESL Qualifikationscups ansetzen, um Slots in der Liga auszuspielen. Format und Teilnehmerzahl werden im Einzelfall kurzfristig bekannt gegeben. Grundsätzlich unterliegen diese Qualifikationen aber diesem Regelwerk.

3.2. Qualifikationsliga

Die Qualifikationsliga läuft in der Regel parallel zur Liga und dient als Qualifikation für die jeweils folgende Saison. Im Regelfall qualifiziert sich der beste Teilnehmer direkt für die nächste Saison. Die Plätze 1-4 berechtigen zur Teilnahme an der Relegation. Die Anmeldung zur Qualifikationsliga ist je nach Spiel bis zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich. Sollte keine Qualifikationsliga stattfinden, wird sie durch zwei offenen Single-Elimination Qualifikationscups ersetzt, in denen sich je zwei Teilnehmer für die Relegation qualifizieren.

3.3. Format, Regelwerk & Termine

Format, Spieltermine und Regelwerk der Qualifikationsliga werden nicht von der Ligaleitung der ESL Meisterschaft festgelegt, sondern unterliegen dem jeweiligen Ausrichter und den produkt-, wie bereichsspezifischen Regelungen. In CSGO wird die Qualifikationsliga als Teil der ESEA Ligastruktur ausgespielt. In sonstigen Spielen wird sie in der Regel auf ESL Play ausgespielt.

3.4. ESL Meisterschaft

3.4.1. Gruppenphase

Die Gruppenphase (oder „reguläre Saison“) besteht aus einer Gruppe mit zwölf Teilnehmern. Das Format ist Single-Round-Robin, d.h. jeder Teilnehmer hat 11 Spieltage. Die Spiele werden als Best-of-Three ausgetragen.

3.4.2. Playoffs

Das Format der Playoffs wird zu einem späteren Zeitpunkt nachgereicht.

3.4.3. Relegation

Die vier letztplatzierten der Gruppenphase sowie die Top 4 der Qualifikationsliga (bzw., falls nicht vorhanden, die 4 qualifizierten Teilnehmer aus den Qualifikationscups) spielen in der Relegation um den Klassenerhalt. Das Format der Relegation ist ein Double-Elimination Bracket. Die Top2 des Upper Bracket und die Top2 des Lower Bracket qualifizieren sich für die neue Saison.

Das Seeding der Relegation geschieht folgendermaßen:

Seed 1 = Platz 9 der Tabelle

Seed 2 = Platz 10 der Tabelle

Seed 3 = Platz 11 der Tabelle

Seed 4 = Platz 12 der Tabelle

Seed 5 = Erster der Qualifikationsliga / Münzwurf zwischen Qualifizierten aus Quali-Cup #1

Seed 6 = Zweiter der Qualifikationsliga / Münzwurf zwischen Qualifizierten aus Quali-Cup #1

Seed 7 = Dritter der Qualifikationsliga / Münzwurf zwischen Qualifizierten aus Quali-Cup #2
 Seed 8 = Vierter der Qualifikationsliga / Münzwurf zwischen Qualifizierten aus Quali-Cup #2

3.4.4. Ranking

Das Abschlussranking der Gruppen am Ende der regulären Saison ergibt sich anhand der Punkte jedes Teilnehmers. Wie Gleichstände aufgelöst werden, wird aufgrund der stark abweichenden Wertungssysteme der verschiedenen Spiele in den jeweiligen spielspezifischen Regeln unter „Tiebreaker“ erklärt.

Für einen Sieg erhält ein Teilnehmer 3 Punkte, für eine Niederlage 0.

Disziplin	Gruppenphase	Playoffs	Relegation
Warcraft III	bo3 Bei 2:0 nach Maps – 3:0 Punkte Bei 2:1 nach Maps – 2:1 Punkte	bo5	bo5

4. Preisgeld

Während einer Saison werden insgesamt 11750€ Preisgelder und Saison-Prämien ausgezahlt.

4.1. Saison-Prämie

Ein jeder Spieler erhält eine Saison-Prämie in Höhe von 150€. Insgesamt werden also 1800€ Saison-Prämie an alle Teilnehmer ausgezahlt. Die Saison-Prämie wird zusammen mit dem Preisgeld ausgezahlt, ist prinzipiell aber nicht Bestandteil des Preisgeldes.

4.2. Spiel-Sieg-Preisgeld

Während der Round-Robin-Ligaphase werden insgesamt 4950€ Preisgeld ausgespielt. Für jedes während der regulären Saison gewonnene Spiel erhält der jeweilige Sieger ein Spiel-Sieg-Preisgeld in Höhe von 75€.

4.3. Playoffs-Preisgeld

Während der Playoffs werden insgesamt 5000€ Preisgeld ausgespielt. Während der Playoffs gibt es kein Spiel-Sieg-Preisgeld, stattdessen wird abhängig von der Platzierung ein Preisgeld ausgezahlt.

Platzierung	Preisgeld
1. Platz	2500€
2. Platz	1250€
3. Platz	750€
4. Platz	500€

4.4. Reisekosten und Unterbringung

Die ESL stellt die Unterbringung für die Teilnehmer (Bei 1on1 Spieler nur für die Spieler selbst), die sich für offline stattfindende Matches qualifizieren. Auch die Tickets zur Anreise werden gebucht, sofern die Spieler aus Deutschland, Österreich oder der Schweiz anreisen. Bei abweichenden Situationen sollte frühzeitig der Kontakt zur Ligaleitung gesucht werden, um eine für alle zufriedenstellende Lösung zu finden (z.B. Zuschuß zu Auslandsreisen oder Teilung der vermiedenen Kosten bei

Nutzung eines vorhandenen Tickets).

4.5. Auszahlung

Angestrebt wird generell eine Auszahlung 30 Tage, spätestens jedoch 90 Tage nach Eingang der Rechnung zum Ende der Saison. Eine Saison endet mit dem Finale. Das Preisgeld wird an einen vom Lizenzhalter genannten Empfänger gezahlt. Gibt es keinen Lizenzhalter, kann das Mehrheitslineup einen Empfänger benennen.

4.5.1. Einbehalt des Preisgeldes

Solange das Preisgeld für die ESL Meisterschaft noch nicht ausbezahlt wurde, behält sich die Freaks 4U Gaming GmbH das Recht vor, jede ausstehende Zahlung zu stornieren oder zu verschieben, wenn Beweise oder ausreichender Verdacht für Betrug oder ein unfares Spiel entdeckt wurden.

4.5.2. Zahlungsarten und Verjährung

Das Preisgeld wird je nach Wunsch des Lizenzinhabers per Banküberweisung oder über PayPal verschickt. Werden keine ausreichenden Informationen für eine vollständige Zahlung angegeben, werden die Zahlungen nicht getätigt. Wenn ein Teilnehmer seine Gewinne nicht innerhalb von drei Jahren nach Ende des Wettbewerbs abgerufen hat, verfallen die Gewinne.

4.6. Preisgeldabzüge und Verteilung

Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, wird unter den anderen Teilnehmern gleichmäßig aufgeteilt. Teilnehmer, welche ebenfalls Preisgeldabzüge aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, sind von der Verteilung ausgeschlossen.

5. Accountrichtlinien

5.1. Spieleraccounts

5.1.1. Foto

Jeder Spieler ist verpflichtet, Daten in seinem Teamsheet aktuell zu halten. Außerdem müssen die Teilnehmer ein aktuelles Profilbild hochladen, auf dem die Person eindeutig zu erkennen ist. Gleiches gilt für ingame Fotos (falls zutreffend, z.B. Steam) und Discord Fotos.

Verstöße können in der Liga pro angebrochenen Spieltag mit 1 Minor Strafpunkt pro Person geahndet werden.

5.1.2. Nicknamen

Die Spieler dürfen im Rahmen der ESL-Meisterschaft nur ihre eigenen offiziellen Nicknamen verwenden. Dies gilt sowohl ingame als auch an allen anderen relevanten Stellen (z.B. Teamsheet, Account bei ESEA/ESL Play, Discord, ...) Jeder Spieler, der seinen Nicknamen offiziell (z.B. bei Valve für gesponserte Veranstaltungen) registriert hat, muss in der ESL Meisterschaft denselben Nicknamen verwenden.

5.2. Teamaccount

Für Wettbewerbe, die auf ESL Play oder ESEA stattfinden, ist ein speziell dafür erstellter Teamaccount zu verwenden. Teamaccounts dürfen saisonübergreifend verwendet werden, jedoch ausschließlich für die ESL Meisterschaft. Es muss ein aktuelles Logo hochgeladen sein. Auf ESL Play sind ausschließlich die Positionen

"Manager", "Captain" und "Player" erlaubt.

5.3. Teamname

Der Teamname darf nur aus dem tatsächlichen Namen des Teams und zusätzlich einem Sponsoren-Namen bestehen. Produktbeschreibungen, mehr als ein Wort und sonstige Erweiterungen sind nicht zulässig. Jeder Team- oder Sponsorenname darf nur ein Mal innerhalb einer Disziplin auftauchen. Die Änderung oder Anpassung des Teamnamens darf nur mit Zustimmung der Ligaleitung durchgeführt werden.

Beispiele für zulässige Teamnamen:

- Team ESL
- ESL Turtles

Beispiele für ungültige Teamnamen:

- ESL powered by TE
- Turtle Entertainment ESLM

6. Allgemeine Richtlinien zum Ablauf

6.1. Ausstieg aus der Saison / Abstieg

Teilnehmer, die vor Beginn des ersten Saison-Spiels ihre Lizenz abgeben oder verlieren, werden dauerhaft durch einen Nachrücker ersetzt, sofern einer gefunden werden kann.

Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, werden nicht ersetzt. Alle Matches (offen und beendet) werden aus der Wertung gestrichen. Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren sowie Absteiger, sind für den Rest der Saison und die gesamte folgende Saison für die Liga gesperrt. Die Teilnahme an der Qualifikationsliga ist erst in der folgenden Saison wieder gestattet.

Aussteiger/Disqualifizierte, die für die Playoffs oder Relegation qualifiziert waren, werden durch "Hochziehen" in der Liga für diese Phasen ersetzt. Jeder Aussteiger/Disqualifizierte verliert das gesamte Preisgeld, das bis dato gewonnen wurde oder in der Saison noch gewonnen werden könnte.

6.2. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Bestreitet ein nicht spielberechtigter Spieler ein Match in der ESL Meisterschaft, wird dies mit einem Major Strafpunkt für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden in der Regel als Default Loss für den Teilnehmer gewertet.

6.3. Ringer/Faker

Bestreitet ein Spieler ein Match unter Vortäuschung einer falschen Identität, wird dies mit 1 Major Strafpunkt pro Ringer/Faker für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet.

6.4. Spieltermine

Die Spieltermine der regulären Saison werden zu Saisonbeginn vorgegeben. In besonderen Fällen können von der Ligaleitung einzelne Matches oder Spieltage ganz oder in Teilen verschoben und neu terminiert werden. Der Spieltag ist ansonsten einzuhalten. Das Verschieben von Matches durch die Teilnehmer ist nicht möglich. Die Termine der regulären Spieltage sind nachfolgend aufgelistet. Termine der Playoffs, Relegation und anderer Matches werden separat bekannt gegeben. Am Spieltag gibt es standardmäßig zwei oder drei Startzeiten, auf die sich die Spiele verteilen. Die spätere(n) Startzeit(en) ist(sind) ein ungefährender Richtwert. Die Spiele

beginnen nach kurzer Pause, wenn die Übertragung des vorherigen Spiels vollständig abgeschlossen ist, unabhängig davon, ob dieser Zeitpunkt früher oder später als der geplante Termin ist. Im Zweifel ist mit einem Admin Rücksprache zu halten. Das frühzeitige Starten oder Verzögerungen des Beginns, die die Übertragung der Spiele stören, können mit Strafpunkten geahndet werden.

Spieltage 1 bis 10	Di 19:30 Di 20:30 Di 21:30 Mi 19:30 Mi 20:30 Mi 21:30
Pufferwoche	Di 19:30 Di 20:30 Di 21:30 Mi 19:30 Mi 20:30 Mi 21:30 Fr 19:30 Fr 20:30 Fr 21:30
Letzter Spieltag	Di 20:00

6.4.1. Wildcard

Jeder Teilnehmer erhält zwei Wildcards, mit welcher ein Ligaspiel verschoben werden kann. Ein Match kann nur in die sogenannte "Buffer Woche" verschoben werden.

Eine Wildcard ist bis spätestens 48 Stunden vor dem Match zu nutzen.

Die Matches des letzten Spieltags werden komplett parallel gespielt und können von den Teilnehmern selbst nicht verlegt werden. Matches vorheriger Spieltage können nicht auf einen Termin nach dem letzten Spieltag verschoben werden.

6.4.2. Sonderwildcard

In Ausnahmefällen kann für die Verschiebung eines Matches eine Sonderwildcard bei der Ligaleitung beantragt werden. Ob ein solcher Fall vorliegt, entscheidet die Ligaleitung im Einzelnen, ggf. in Rücksprache mit dem Teilnehmer. Diese Anfrage kann bis 48 Stunden vor dem Match gestellt und das entsprechende Match dadurch verschoben werden. Unter besonderen Umständen kann ein Antrag auch kurzfristiger gestellt werden, hat dann allerdings Strafpunkte zur Folge. In jedem Fall behält die Ligaleitung sich das Recht vor, die Legitimität des Grundes zu prüfen. Verschobene Matches werden automatisch auf den darauffolgenden Standardtermin verschoben, können in Absprache mit dem Gegner und der Ligaleitung aber auch auf einen späteren Standardtermin, oder in besonderen Fällen auch auf einen ganz anderen Termin gelegt werden.

6.4.3. Definition Wildcard-Ausnahmen

Unter Umständen kann auch ohne Zustimmung des Gegners eine Verlegung in die Puffer-Wochen beantragt werden. Folgende Umstände können zu einer

Verschiebung führen:

6.4.3.1.

Qualifier der nachfolgenden Events an dem min. 1/4 aller Teilnehmer der Division teilnehmen wollen

- ESL Tournaments
- Dreamhack Tournaments

6.4.3.2.

Die Qualifikation zu eben einer dieser Turniere

6.4.3.3.

Die Qualifikation zu einem Turnier vor Bekanntgabe der Match-Termine (Auslosung Gruppen)

6.4.3.4.

Höhere Gewalt – wie z.B.:

- Internet-Ausfall im Bootcamp
- Flug-Annullierung
- Krankheit (Attest-Pflicht)
- Todesfall Familie:
 - Lebenspartner
 - Eigene Kinder
 - Elternteil
 - Großmutter/-vater

6.5. No-Show

Tritt ein Teilnehmer nicht zu einem Match an, wird es als No-Show und Niederlage gewertet. Ab einer Verspätung von 15 Minuten nach geplantem Matchstart wird das Match in der Regel als No-Show gewertet.

Ein No-Show wird mit 6 Minor Strafpunkten geahndet. Offline wird die Strafe verdoppelt.

Wiederholter No-Show (damit ist nicht die zweite Map eines Doppelspiels gemeint, sondern der Nichtantritt zu verschiedenen Matches) führt im Regelfall zu einer Disqualifikation des Teilnehmers.

6.5.1. Wertung bei No-Show

WC3: 0:2

6.5.2. No-Show in K.O.-Matches

Erfolgt ein Nichtantritt in einem Spiel in einem „K.O.“ Format (Single- oder Double-Elimination, Swiss, etc.), wird der nicht antretende Teilnehmer immer so behandelt als habe er bereits eine Runde eher verloren bzw. (im Fall einer ersten Runde) als habe er in der vorherigen Phase den besten Rang unterhalb des Qualifikationsrangs belegt.

Falls möglich, wird der dortige Gegner bzw. Nächstbeste als Nachrücker nominiert.

Ausnahme: Wenn ein bereits weiter fortgeschrittener Turnierverlauf ein Zurücksetzen der Teilnehmer nicht mehr erlaubt, verbleibt der nicht angetretene Teilnehmer in seinem ursprünglichen Match und wird weiter so behandelt, als habe er dort verloren (z.B. wenn der zuvor unterlegene Gegner bereits im Lower

Bracket weitergespielt hat).

6.5.3. **Strafpunkte-Staffelung bei No-Show**

No-Show 1 der Saison = 6 Minor Strafpunkte

No-Show 2 der Saison = 1 Major Strafpunkt

No-Show 3 der Saison = Disqualifikation

No-Show am letzten Spieltag = Erhöhung der Strafpunkte wie folgt:

Fall 1 = 10 Minor Strafpunkte

Fall 2 = 2 Major Strafpunkte

7. Richtlinien für Offline-Veranstaltungen und Online-Playoffs

7.1. Verhalten

Den Anweisungen von Referees und Angestellten der ESL ist in jedem Fall Folge zu leisten.

7.1.1. **Gegenstände im Turnierbereich**

Essen im Turnierbereich ist untersagt. Getränke sind in von der ESL zugelassenen Behältnissen erlaubt, aber unter dem Tisch abzustellen, außer es wird von dem Turnierveranstalter ausdrücklich erlaubt.

In allen Turnierbereichen gilt striktes Rauch- und Dampfverbot.

Gegenstände, die nicht zum Spielen benötigt werden (wie z.B. Telefone, Kaugummis, Uhren, usw.) sind vom Tisch zu entfernen. Ausnahmen sind mit dem Einverständnis eines Referees möglich (Maskottchen, Taschentuch, usw.).

Nach dem Spiel sind alle Flaschen und sonstiger vom Teilnehmer verursachter Müll an den Plätzen zu entfernen. Verstöße werden mit Strafpunkten geahndet.

7.1.2. **Benehmen**

Alle anwesenden Personen haben sich sportlich und der Veranstaltung angemessen zu verhalten. Fluchen, Beleidigungen, jede Form von aggressivem Verhalten (z.B. Schläge auf den Tisch), usw. können von einem Admin geahndet werden, bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung.

Die Nutzung von Telefonen oder anderer unnötiger Lärm ist zu vermeiden, um anderen Teilnehmern ein möglichst konzentriertes Spielen zu ermöglichen. Marketingaktivitäten sind ohne Genehmigung der Freaks 4U Gaming GmbH nicht gestattet.

Das absichtliche Beschädigen oder Verschmutzen von Räumen, Möblierung, Ausrüstung oder ähnlichen Gegenständen wird mit einer Strafgebühr belegt, die sich an den entstandenen Kosten (inkl. Bearbeitungskosten und potenziellen Imageschäden) orientiert.

Verhalten, das das Risiko solcher Beschädigungen oder Verschmutzungen birgt, ohne sie tatsächlich zu verursachen, kann mit bis zu 6 Minor Strafpunkten belegt werden.

7.1.3. **Kleidungsordnung**

Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer, einheitlicher Kleidung ihres Teams, mit langen Hosen und geschlossenen Schuhen bestreiten. Ein Vertreter der Ligaleitung kann einzelne Kleidungsstücke

verbieten, wenn sie unerwünschte Logos, Schriften, oder Symbole zeigt. Das Tragen von Kopfbedeckung ist während des Matches nicht erlaubt.

Kann oder will ein Teilnehmer dieser Ordnung nicht entsprechen, kann die Teilnahme am Match verweigert werden, bis das Problem gelöst wurde. In jedem Fall wird dies mit Strafpunkten geahndet.

7.2. Medien Verpflichtungen

7.2.1. Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen.

7.2.2. Media Day

Wenn ein Media Day zur Produktion von Bild- und Videomaterial angesetzt ist, dann ist jeder Teilnehmer verpflichtet an diesem teilzunehmen. Sollte der Termin aufgrund der Reiseplanung des Teilnehmers (nur für offline Media Days) nicht wahrgenommen werden können, muss dies im Vorfeld angemeldet werden. Unentschuldigte Verspätungen oder Nichterscheinen werden mit Bußgeldern bis zu 1,5% des Gesamtpreisgelds (eigene Disziplin) + 5% des selbst gewonnenen Preisgeldes geahndet.

7.2.3. Autogrammstunde

Autogrammstunden finden auf freiwilliger Basis und nach Absprache mit den Teilnehmern statt. Sollte eine Autogrammstunde zugesagt sein, wird die Nichtteilnahme mit Bußgeldern bis zu 0,75% des Gesamtpreisgelds (eigene Disziplin) + 2,5% des selbst gewonnenen Preisgeldes geahndet.

7.3. Hardware und Software

Grundsätzlich müssen die von der Freaks 4U Gaming GmbH zur Verfügung gestellten Monitore, PCs, Konsolen und Headsets für die Matches genutzt werden. Für Peripherie (im Einzelnen: Maus, Tastatur, Mauspad, In-ears, Headsets, Gamepads) sind die Teilnehmer selbst verantwortlich.

Spieler dürfen ihre Config und mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte Software nutzen. Das Herunterladen und/oder Installieren anderer Software ist nicht erlaubt. Ausnahmen sind mit Zustimmung eines Referees möglich.

Der Einsatz von Wechselmedien (CDs, USB Sticks, usw.) ist ohne Zustimmung eines Referees nicht gestattet.

Ein Admin kann Peripherie, Software, Wechselmedien oder Einstellungen jederzeit überprüfen und verbieten.

7.4. Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab, falls die Umstände nichts Anderes nahelegen, wird dieselbe Strafpunktzahl wie bei online Matches vergeben (vgl.).

7.5. Player Guide

Dieses Regelwerk kann für Offline Veranstaltungen durch einen Player Guide

erweitert werden.

8. Spielspezifische Regeln Warcraft III

8.1. Vor dem Spiel

Gespielt wird die neueste Version von „Warcraft III – Reforged“ mit den folgenden Einstellungen im 1vs1 Modus und ohne K.I. Gegner.

Spieltempo : Schnell

Feste Teams: Ja

Alle Teameinheiten steuern: Nein

Zufällige Völker: Nein

Zufälliger Held: Nein

Beobachter: Uneingeschränkt

Sichtbarkeit: Standard

8.2. Map-Wahl Prozedur

8.2.1. Map Pool

- Shallow Grave
- Spring Time
- Last Refuge
- Northern Isles
- Tidehunters
- Autumn Leaves
- Concealed Hill

8.2.2. Map Veto und Wahl

Beide Spieler entfernen abwechselnd eine Map aus dem Map Pool, solange bis nur noch die maximal benötigte Anzahl an Maps (= Best-of-Modus) verbleibt. Dies sind die Maps, die für das Match verwendet werden.

Nun wählen beide Spieler abwechselnd eine der verbliebenen Maps, bis keine übrig ist, und bestimmen so die Reihenfolge, in der sie gespielt werden.

Der Spieler mit dem besseren Seed entscheidet, wer mit dem ersten Veto startet, der Spieler, der das erste Veto hatte, beginnt auch mit der Wahl der ersten Map.

Hier die Reihenfolge je nach „Best-of-Format“:

Best-of-One Matches:

Veto ABABAB – verbleibende Map wird gespielt.

Best-of-Three Matches:

Veto ABAB – Wahl AB – verbleibende Map wird als Decider gespielt, falls benötigt.

Best-of-Five Matches:

Veto AB – Wahl ABAB – verbleibende Map wird als Decider gespielt, falls benötigt.

Best-of-Seven Matches:

Kein Veto – Wahl ABABAB – verbleibende Map wird als Decider gespielt, falls benötigt.

8.3. Battle.Net & W3Champions

Spiele werden auf dem für Deutschland vorgesehenen Server im Battle.net ausgetragen, es sei denn etwas Anderes wird von den Admins angeordnet.

Die Nutzung von W3Champions und den dazugehörigen Flo custom games ist nur gestattet, wenn beide Spieler diesem zustimmen, andernfalls müssen die Matches via Battle.net ausgetragen werden.

8.4. Spieleinstellungen

8.4.1. Volk

Spieler können ihr Volk frei wählen, müssen dann aber die gesamte Best-of-Serie dabei bleiben. „Zufällig“ ist eine erlaubte Wahl.

8.4.2. Skins der Einheiten

Nur die Standard Skins sind erlaubt, alle zusätzlichen Skins der Einheiten müssen deaktiviert werden.

8.4.3. Individuelle Symbole (Decals)

Nur das offizielle Logo des aktuellen Teams des Spielers ist erlaubt.

8.5. Vor Spielbeginn

8.5.1. Matchfreigabe durch die Administration

Es ist nicht erlaubt, ein Spiel ohne Anwesenheit eines Admins im Spiel zu starten, es sei dies wurde explizit von der Turnier Administration erlaubt. Zuwiderhandlung kann Strafpunkte für beide Matchteilnehmer zur Folge haben.

8.5.2. Spielerfarben

Spieler müssen vorgeschriebene Farben im Spiel benutzen, wenn dies von der Administration angeordnet wird. In der Regel werden dies „rot“ und „blau“ sein, wobei jeder Spieler seine Farbe für den Rest der Best-of-Serie behält. Zuwiderhandlung wird pro Spiel mit einem (1) Minor Strafpunkt bestraft.

8.5.3. Battle.net-Status

Spieler müssen während eines Matches den Status „DND“ aktivieren.

8.6. Während des Spiels

8.6.1. Verbindungsabbrüche

Sollte ein Spieler unfreiwillig innerhalb der ersten 4 Minuten die Verbindung verlieren und es bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu einem Kontakt zwischen den Spielern gekommen sein, wird das Match mit denselben Einstellungen neu gestartet. Falls der Spieler, der im Spiel verblieben ist, als Volk „Zufällig“ ausgewählt hatte, muss er wieder „Zufällig“ auswählen. Falls der Spieler, der den Verbindungsabbruch hatte, als Volk „Zufällig“ ausgewählt hatte, muss er dasjenige Volk auswählen, das ihm im ursprünglichen Spiel zufällig zugeteilt wurde. Sollte kein Replay vorhanden sein, um dieses Volk zu ermitteln, muss er wiederum „Zufällig“ auswählen.

Sollte ein Spieler unfreiwillig zu einem späteren Zeitpunkt (oder nachdem es zu einem Kontakt gekommen ist) die Verbindung verlieren, wird der Gegner gefragt, ob er dafür ist, die Map neu zu starten.

Ist er dafür, wird dies getan.

Ist er dagegen, wird die Administration feststellen, ob die Map noch offen war oder ein klarer Vorteil für einen der Spieler erkennbar war. Die Administration wird daraufhin entscheiden, ob die Map neu gestartet wird oder ob der im Spiel verbliebene Spieler einen Sieg zuerkannt bekommt.

Im Falle eines Neustarts müssen beide Spieler wieder dasjenige Volk wählen, das sie im unterbrochenen Spiel erhalten hatten. Falls kein Replay vorhanden und ein Volk nicht zu ermitteln, muss derjenige Spieler erneut „Zufällig“ auswählen.

8.6.2. **Pausen**

Unnötige Pausen sind zu vermeiden. Sollte eine Pause dennoch notwendig sein, muss der Spieler die Administration umgehend in der folgenden Weise informieren:

Im in-game Chat „PP“ schreiben.

(nur offline) Die Hand heben, um die Administration zu informieren, falls die Tastatur keine Eingaben zulässt.

8.6.3. **Pausen zwischen den Maps**

Nach jeder Map haben die Spieler maximal 3 Minuten Zeit, ins Spiel zurückzukehren. Es ist erlaubt, diese 3 Minuten dazu zu nutzen, das Replay der vorherigen Map anzusehen.

In einer „Best-of-Five“ Serie dürfen die Spieler nach der dritten Map für maximal 5 Minuten ihren Computer verlassen. In einer „Best-of-Seven“ Serie ist dies nach der dritten und der sechsten Map erlaubt.

8.6.4. **Beendigung eines Spiels**

Ein Spiel muss stets komplett zu Ende gespielt werden. Ohne Erlaubnis der Administration ist es nicht erlaubt, ein Spiel zwischen zwei Maps zu unterbrechen. Sollte ein Spieler sich weigern, die verbleibende(n) Map(s) zu starten, wird dies als Nichtantritt gewertet und entsprechend bestraft.

8.6.5. **Nutzung Bugs**

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht, und ob er Strafpunkte, eine Map oder das Spiel an den Gegner vergibt oder ein Rematch veranlasst.

8.7. **Nach dem Spiel**

8.7.1. **Unentschieden**

Ein Unentschieden kann vorkommen, wenn:

- beide Spieler nicht mehr in der Lage sind, die gegnerischen Gebäude zu zerstören.
- die Administration nach Untersuchung der Spielsituation auf Unentschieden entscheidet.

In diesem Fall muss dieselbe Map erneut gespielt werden.

8.7.2. Match Media

Beide Spieler müssen alle Replays speichern und sie sinnvoll benennen (z.B. Nick1_Nick2_MapName_Wettbewerbsname).

ESL behält sich das Recht vor, alle Replays, die in einem ESL-Arrangement aufgenommen wurden, abzuspielen und/oder auf die ESL-Websites hochzuladen.

8.7.3. Tiebreaker

Punktgleichheit wird nach den unten angegebenen Punkten aufgelöst. Wenn nach irgendeinem der Punkte 1-5 die Anzahl der gleichstehenden Teilnehmer reduziert oder in mehrere Gruppen von gleichstehenden Teilnehmern aufgesplittet wurde, werden die weiterhin gleichstehenden Teilnehmer erneut beginnend mit Punkt 1 verglichen.

Map-Differenz insgesamt (z.B. 7:4 > 7:5)

Anzahl der gewonnenen Maps insgesamt (z.B. 7:5 > 6:4)

Punkte im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 2 Siege > 2 Niederlagen)

Map-Differenz im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 3:2 Maps > 3:3 Maps)

Anzahl der gewonnenen Maps im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 3:3 Maps > 2:2 Maps)

Sollten an dieser Stelle noch ungelöste Gleichstände verbleiben, kann die Ligaleitung entweder Tiebreaker Matches ansetzen oder per Los entscheiden.

Copyright

Der gesamte Inhalt dieses Dokuments ist Eigentum der ESL Gaming GmbH oder wird mit Genehmigung des entsprechenden Eigentümers der Rechte genutzt. Nicht autorisierte Verteilung, Vervielfältigung, Änderung oder andere Nutzung des Inhalts dieses Dokuments, dies schließt ohne Beschränkung jegliche Bildrechte, Zeichnungen, Text, Abbildungen oder Photographien ein, ist eine Verletzung der Copyright- und der Markenrechte und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Kein Teil dieses Dokuments darf, außer für den persönlichen Gebrauch, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ESL Gaming GmbH in irgendeiner Form reproduziert oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden.

Alle Inhalte dieses Dokuments sind nach bestem Wissen richtig und vollständig. ESL Gaming GmbH übernimmt keine Gewähr für Fehler oder Auslassungen. ESL Gaming GmbH behält sich das Recht vor, Inhalte auf den Webseiten <http://www.eslgaming.com> und <http://www.eslmeisterschaft.de> jederzeit und ohne Vorankündigung und Benachrichtigung zu ändern.